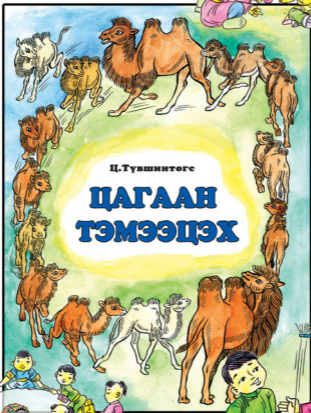


Ц.Түвшинтогс

ЦАГААН ТЭМЭЭЦЭХ





Ц.Түвшинтогс

ЦАГААН ТЭМЭЭЦЭХ



Улаанбаатар хот
2007 он

Ц.Түвшинтөгс
ЦАГААН ТЭМЭЭЦЭХ

Сургуулийн бага, дунд насныханд зориулав.

Хянан тохиолдуулагч О.Мөнхтуяа
Хянагч Ж.Гэрэлмаа
Хэвлэлийн эх бэлтгэсэн Н.Хөдөлмөр
Зураач Н.Хударчулуун



Хэвлэн нийтлэлийг Интерпресс ХХК

2007 он

Хоточ үг

Тоглоом нь хүүхдүүд та нарын хөгжих, авхаалж самбаагаа сорих, бие биеэ ойлгох хамгийн сайн арга хэрэглүүр юм.

Монголчууд маань дэлхийн буурал үндэстэн бөгөөд баялаг түүх, соёл, сурган хүмүүжүүлэхүйн эрдэм ухааныг бүтээхдээ тоглоом наадгайн бүхэл бүтэн санг байгуулжээ. Тэр их санд монгол ахуй, сэтгэлгээ, ёс заншил нэвт шингэсэн, дахин давтагдашгүй өөрийн өвөрмөц шинж чанартай шагайн, аман, хөлөгт, хөдөлгөөнт, эвлүүлэх, ерөх, гогодох, зангидах, оньслох, тооцоолох, олон төрөл зүйлийн хэдэн зуун тоглоом хуримтлагджээ.

Монгол ардын тоглоом нь үндэсний бэлгэ эрдмийн нэг том төрөл учир агуулга нь гүн гүнзгий, хэлбэр нь сонирхолтой олон хувилбартай, зорилго нь тодорхой, сурц нь хялбар, тусгал нь амьдралд ойр, хэрэглэх арга нь энгийн, хүмүүжүүлэх үүрэг нь нарийн, хэрэглэгдэхүүн, материал нь элбэг, дүрэм журмыг тоглогчид өөрсдөө зөвшиж тогтоодог зэрэг олон давуу талтай юм.

Энэхүү бэсрэг номд монгол хүүхдийн зөвхөн хөдөлгөөнт, аман, шагайн тоглоомоос түгээмэл хэрэглэдэг, цөөн хэдийг сонгон авч оруулав.

Майлан майлсаар мал болдог, тоглон тоглосоор хүн болдог жамаар та нар маань хөгжилдөн наадахдаа тоглоом тоотой, толгой мөлжүүртэй дээр гэдгийг ямагт санаж, сэтгэлийн цэнгэл эдэлж сайн хүмүүс болоорой.

*Монгол Улсын гавьяат багш
Яргай Цамбын Түвшинтөгс*

Гарчиг

ХҮҮХДИЙН АМАН ТОГЛООМ

Сүмбэр уул	5
Дэлүү	7
Дэмбээдэх	8
Дайралцаан	9
Асуух нуруу	10
Хул тоолох	13

ШАГАЙН ТОГЛООМ

Алаг мэлхий	14
Дөрвөн бэрх хаях	15
Арван хоёр жил	16
Бөгцөг няслах	17
Шагай шүүрэх	18
Хумбарай хаях	19
Тэмээ сөгдүүлэх	20
Төгс хаях	20
Тэмээ уях	21

ХҮҮХДИЙН ХӨДӨЛГӨӨНТ ТОГЛООМ

Тарвагачлах	22
Цагаан тэмээлцэх	24
Цүү хаях	25
Дөрвөн от (От авах)	25
Элээ шүүрэх	26
Мөсний шагай	26
Буур хаших	27
Тэвэг өшиглөх	27
Зээр буудах	29
Долоон бэтгэ	29
Хомоол шээлгэх	30
Алчуур хаях	30
Малгай шүүрэх	31
Ашигласан ном хэвлэл	32

ХҮҮХДИЙН АМАН ТОГЛООМ

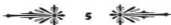


Сүмбэр уул



Нэг хүүхдийн хоёр гарын арван хуруугаар хоёр хүүхэд хэлэлцэж тоглоно. Тоглохдоо дунд ба ядам хурууг давхарлаж, чигчийг чагтлаад, хоёр долоовор хурууг баруун гарын эрхийтэй нийлүүлэн "Сүмбэр уул" босгоно.

1. Сүмбэр уул босгосон гурван хурууг нар зөв эргүүлэн эхний хүүхэд:
 - Энэ юу вэ? гэж асуухад нөгөө хүүхэд:
 - "Сүмбэр уул" гэж хариулна.
2. Эхний хүүхэд уул болгосон эрхий, долоовор хуруунуудыг зааж,
 - Энэ юу вэ? гэж асуухад, нөгөө хүүхэд:



- Алтны уурхай (Эрхий хуруу)
Мөнгөний уурхай (Зүүн гарын долоовор хуруу)
Шүрэн уурхай (Баруун гарын долоовор хуруу) гэж хэлнэ.
- 3. Эхний хүүхэд уулын ам бүрийг зааж,
 - Энэ юу вэ? гэж асуухад, нөгөө хүүхэд:
 - Тэмээний бэлчээр
Адууны бэлчээр
Үхрийн бэлчээр гэж хариулна.
- 4. Эхний хүүхэд ам бүрийг зааж,
 - Үүгээр орвол яах вэ? гэхэд нөгөө хүүхэд:
 - Буур хазна
Азарга тангарна
Бух мөргөнө гэнэ.
- 5. Эхний хүүхэд баруун гарын давхарласан дээд талын дунд ба ядам хурууг зааж,
 - Энэ юу вэ? гэхэд, нөгөө хүүхэд:
 - Аав ээж хоёрын суудал гэнэ.
- 6. Эхний хүүхэд зүүн гарын давхарласан доод талын дунд ба ядам хурууны үзүүрийг зааж,
 - Энэ юу вэ? гэхэд, нөгөө хүүхэд:
 - Аав ээж хоёрыг манаж байгаа Асар, Басар хоёр нохой гэж хариулна.
- 7. Эхний хүүхэд чагталж байгаа чигчий хурууг зааж,
 - Энэ юу вэ? гэхэд нөгөө хүүхэд:
 - Холбоотой хоёр бяруу гэж хэлнэ.
- 8. Эхний хүүхэд баруун гарын сул байгаа эрхий хурууг зааж,
 - Энэ юу вэ? гэхэд нөгөө хүүхэд:
 - Шаварт унасан шарга даага гэнэ.
- 9. Эхний хүүхэд:
 - Шаварт унасан шарга даагыг гаргах уу? байх уу? гэж асуунгуут баруун гарын сул байгаа эрхий хурууг барьж авна. Нөгөө хүүхэд үүнээс урьтан амжиж хурууны чагтлаануудыг тайлж хоёр гараа сул болгон дээш өргөхийг эрмэлзэнэ. Энэ хоёр үйлдлийг хэн урьтаж хийсэн нь хожно.



Дэлүү

Эрт урьд цагт “Дэлүү” дэн дэн гүйж явтал мөс тааралдаж гэнэ. Тэгсэн чинь дэлүү мөсөн дээр наалдчихаад салах гэж арга ядаж,

Дэлүү: - Мөс өө! Чи хэцүү юү?

Мөс: - Би хэцүү

Дэлүү: - Чи хэцүү юм бол яагаад наранд хайлчихдаг юм бэ?

Мөс: - Нар надаас хэцүү.

Дэлүү: - Нараа! Чи хэцүү юү?

Нар: - Тийм ээ! Би хэцүү.

Дэлүү: - Чи хэцүү юм бол яагаад үүлэнд халхлагдчихдаг юм бэ?

Нар: - Үүл надаас хэцүү.

Дэлүү: - Үүл ээ! Чи хэцүү юү?

Үүл: - Тэгэлгүй яахав, би хэцүү

Дэлүү: - Чи хэцүү юм бол салхинд яагаад хөөгддөг юм бэ?

Үүл: - Салхи надаас хэцүү шүү.

Дэлүү: - Салхи аа! Чи хэцүү юү?

Салхи: - Тийм ээ. Би тун хэцүү шүү!

Дэлүү: - Чи тийм хэцүү юм бол яагаад ургаа модыг хугалж чаддаггүй юм бэ?

Салхи: - Ургаа мод чинь надаас хэцүү.

Дэлүү: - Мод оо! Чи хэцүү юү?

Ургаа мод: - Тийм ээ! Би хэцүү.

Дэлүү: - Чи хэцүү юм бол яагаад хөрөө, сүхэнд огтлогддог юм бэ?

Ургаа мод: - Тэр хөрөө, сүх мөн ч хэцүү шүү.

Дэлүү: - Хөрөө, сүх ээ! Та нар хэцүү юү?

Хөрөө сүх: - Чамд хэцүү байлгүй яахав.

Дэлүү: - Та нар хэцүү юм бол эзэндээ яагаад зарцлагддаг юм бэ?

Хөрөө сүх: - Манай эзэн маш хэцүү.

Дэлүү: - Эзэн чи хэцүү юү?

Эзэн: - Би хэцүү байхгүй, өөр хэн хэцүү байх юм бэ? гэж хэлээд дэлүүг мөснөөс ховх татан салгаж аваад малын гүзээнд наачихжээ. Үүнээс хойш дэлүү гүзээнээс салахаа больсон ажээ.

Дэмбээдэх

- Дэмбээнд сайн уу, хө! гээд өөрийн тааж болох тооноос эхэлж хэлдэг. (Цээжлэхэд хялбарыг бодож, тоог дараалуулан бичив)

Эрхийн ганцаар эхэлж байна, хө

Хоёроор хосолно, гурваар гуйна.

Дөрвөөр дөнгөнө дөө, дэмбээ адилхан хө!

(Дөрвөн тоо хэлээд завсарт нь "дэмбээ адилхан", "дэмбээ нэгэлж байна, хоёрлож байна, гурвалж байна" гэх, эсвэл "дэмбээ тийм үү дээ, хө" хэмээн эсрэг тоглогчийн тоог зөвшөөрөх, мөн тоглоомоо өрсөлдөөнтэй болгохын тулд өгөөдсөн, хошигносон үг ч хэлдэг тал бий.

Таавар таавал "Авч байна, хө!", таагаагүй бол "Алга даа хө!" гэсэн ч болно.

Зургаатай сайхан, долоотой довгор. Найман найгал! Дэмбээ гурвалж байна, хө! (Оноо 4 болбол "дэмбээ цацаж байна, хө!" гэдэг)

Ёстой дэгээ нь үгүй дээ, хө!

(Таасан бол "байна да хө!" гэнэ.)

Арван задгай, эрхийн ганцаа

Атгаад авах уу даа, дэмбээ цаана чинь, хө! (Оноо 5 болмогц "дэмбээ цаана чинь, хө!" гэж хэлээд хултай айргаа өгнө. Ингэж хожсон хүн дараагийн хүнтэй тоглож эхэлнэ.)

Дэмбээнд "Атгаад авъя", "Атгаж бооё оо" гэх мэт хэллэг бий. Энэ нь хуруу гаргалгүй, гараа атгаад хойш авахыг хэлдэг. Үүнийг хэлэхэд эсрэг тоглогч нь мөн гараа атгасан хэрнээ тоо хэлбэл "Атгаад бооё оо" гэж хэлсэн тал оноо авна. Дэмбээнд эрхий хуруугаа нугалж болдоггүй бөгөөд бусад хуруутай хамт гаргадаг дүрэмтэй. Хэрэв эрхийгээ нугалбал шууд бууж өгсөнд тооцно. Харин "Атгаж боох" үед эрхийгээ гаргахгүй гэсэн үг. Дэмбээг олон хүн тойргоор тоглож болдог.

Анхаарах гол зүйл бол аяа тохируулах, аялгуундаа тааруулах, тоо, үгээ тод хэлэх явдал юм. Энэ нь дэмбээг уянгалаг хөгжөөнтэй болгодог. Дэмбээг "Алгирмаа" дууны аялгуунд дэмбээддэг тал бий.

Дайралцаан

Үгээр мэтгэлцэх, цэц булаалдах тоглоомын нэгэн түгээмэл хэлбэр нь “дайралцаан” юм. Дайралцаан урт, богино олон хувилбартай байдгаас нэгийг жишээ татъя. Хоёр тоглогчийн нэг нь:

- Зээ! Хүү минь, тийм үү дээ?

Зурман тааны нүхэнд нь

Зургаан салаа байна уу даа

Зулзаган чиний цээжинд нь

Зургаан шүлэг байна уу даа

Алаг дааганы нүхэнд нь

Арван салаа байна уу даа

Аанай чиний цээжинд нь

Арван шүлэг байна уу даа

- Зээ! Хүү минь, үнэхээр тийм үү дээ?

Сарыг хараад алдвал

Саадаг бариад юу хийнэ

Чамтай хэлэлцэж гартвал

Шүлэг холбоод юу хийнэ

Мэлхий харваад алдвал

Мэргэн гэгдээд юу хийнэ

Мөнөөхөн чамд гартвал

Холбоо булаалдаад юу хийнэ гэж ихэмсэглэн хариулахад:

- Зээ! Хүү минь, тийм үү дээ?

Арван тавны сарыг

Ар дээр гартал хэлэлцье

Адуу үхэр хоёрыг

Бэлчээрт гартал хэлэлцье

Хорин тавны сарыг

Хойт дээр гартал хэлэлцье

Хонь ямаа хоёрыг

Бэлчээрт гартал хэлэлцье гэж үзэлцэх хугацааг заана. Тэгээд бие биеэ гартаах (мохоох) гэж ээлжлэн хөврүүлж гарна.

- Зээ! Хүү минь, тийм үү дээ?

Дээгүүр гарах галуунд нь

Дээс хаяад хүрнэ үү дээ

Дээлээ даахгүй чи чинь



Шүлэг хаяад хүрнэ үү дээ

Урдуур гарах галуунд нь

Уурга хаяад хүрнэ үү дээ.

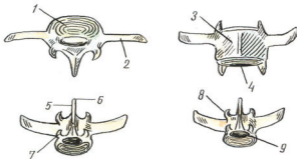
Ууцаа даахгүй чи чинь

Шүлэг хаяад хүрнэ үү дээ гэх мэт нэг нэгээ үгээр давахаар цэцэлдэг тоглоомын эцэст гэмгүй сайхан хэлэлцсэн тухай шүлэглэн хэлээд, бие биедээ хүндэтгэл үзүүлнэ.

Асуух нуруу

Хэн нэгэн хүн гэрийн эзэн юм уу хоймрын хүндтэй зочноос "Асуух нуруу"-г аятайхан нугалах уу? гэж асуувал "Нугал нугал, нугасыг нь надад өгөөрэй" гэнэ. Харин "Асуух нуруу"-г асуулгүй нугалбал:

- "Асуух нуруу"-г асуулгүй яагаад нугалав. Алив хоёулаа хэлэлцье. Шинж байдлыг нь тодруулъя. Сайн сайхан үгээр мэтгэлцье" гээд тоглоом эхэлнэ.



1. – Энэ юу вэ?

- Сайн эрийн сайхан магнай.

- Хэн гэгч сайхан эрийн, сайхан магнай вэ?

- Дайн тулаанд явахдаа түмэн цэргийнхээ түрүүнд нь явж, атаат дайснаа амжин дардаг, буцахдаа буман цэргийнхээ ард нь үлдэн мөрдөн дагагсдыг мөргүй болгодог. Өөлдийн Улаан мэргэн баатрын учиртай сайхан магнай билээ.

2. – Энэ юу вэ?
 - Хүчит хангарьдын хос жигүүр.
 - Яагаад Хангарьдын хос жигүүр гэсэн юм бэ?
 - Салхи хөдөллөө гээд сэнсэрдэггүй, хур бороо орлоо гээд хулмайдаггүй учраас тэгсэн юм.
3. – Энэ юу вэ?
 - Ахас ихсийн алтан эмээл.
 - Яагаад Ахас ихсийн алтан эмээл гэсэн юм бэ?
 - Дээл тохлоо гээд нимгэддэггүй, дээвэр тохлоо гээд зузааддаггүй, олом жирэмгүй атлаа ооно гүйцдэг, хударгагүй атлаа хулан гүйцдэг учраас Ахас ихсийн алтан эмээл гэж хэлсэн юм.
4. – Энэ юу вэ?
 - Сайхан эхнэрийн сээр.
 - Яагаад Сайхан эхнэрийн сээр гэсэн юм бэ?
 - Артай торго, алттай магнагийг хайчгүй эсгэн, ханцуй дотроо шагладаг, амаржихдаа ар монголд гавьяатай хөвгүүн төрүүлдэг, үйлэнд уран, үгэнд цэцэн, дайнд баатар, далайд усч болохоор нь Сайхан эхнэрийн сээр гэсэн юм.
5. – Энэ юу вэ?
 - Хөглөгөр Алтайн ар өвөр.
 - Яагаад Хөглөгөр Алтайн ар өвөр гэсэн юм бэ?
 - Араар нь өвөлжсөн хүмүүс айраг таргаар бялхаж, өврөөр нь өвөлжсөн хүмүүс өөх тосоор бялхдаг болохоор нь Хөглөгөр Алтайн ар өвөр гэсэн юм.
6. – Энэ юу вэ?
 - Хон хэрээний хоншоор.
 - Яагаад Хон хэрээний хоншоор гэсэн юм бэ?
 - Уул нэвт харж улай үздэг, даваа давуулан турсага хардаг болохоор нь Хон хэрээний хоншоор гэсэн юм.
7. – Энэ юу вэ?
 - Сайн морины соёо
 - Яагаад Сайн морины соёо гэсэн юм бэ?
 - Хөөснөө холдуулдаггүй, хөөгдсөндөө гүйцэгддэггүй, далай тойровч эцдэггүй, дайнд оровч түүртдэггүй болохоор нь Сайн морины соёо гэсэн юм.
 - Үгүй үгүй, би эндүүрч байна. Энэ чинь Хоточ Банхарын хоёр чих.

- Яагаад Хоточ Банхарын хоёр чих гэсэн юм бэ?
- Уулын үнэгийг удаан харайлгадаггүй, талын үнэгийг тав алхуулдаггүй гүйцдэг болохоор нь Хоточ Банхарын хоёр чих гэсэн юм.
- 8. – Энэ юу вэ?
 - Уран хүний ухаан
 - Яагаад Уран хүний ухаан гэсэн юм бэ?
 - Урд голын модоор өөгүй сайхан эмээл хийдэг, хойд голын модоор хосгүй сайхан таваг сийлдэг, чийгтэй мод гэж чамладаггүй, хуурай мод гэж халирдаггүй болохоор нь Уран хүний ухаан гэсэн юм.
- 9. – Энэ юу вэ?
 - Ховд нутгийн Хар-Ус нуур.
 - Яагаад Ховд нутгийн Хар-Ус нуур гэсэн юм бэ?
 - Түмэн адуу уславч түлхэлцэлгүй ус уудаг, буман адуу уславч булаацалдалгүй ус уудаг болохоор Ховд нутгийн Хар-Ус нуур гэсэн юм.
 - За, зөв зүйтэй, уран цэцэн ухаалаг хариуллаа. Танд талархал дэвшүүлье!

Нэгтгээд энэ ясыг юу гэж нэрлэдэг юм бэ?

Өвсний дээдийг сорчилж,

Усны тунгалгийг уусан

Шилмэл сүргийн манлай

Шар халзан ирэгний минь

Хорин зургаан нурууны

Хойд хэсэг дэх

Хондлой ясны өмнөх

Хүндтэй хүндээ тавьдаг

Хажуугийн хүндээ шилжүүлдэг

Харцага шувуу хэлбэртэй

Хурдан онгоцны төрхтэй

Хэвтээ зааны хэлбэртэй

Ховорхон суудлын төрхтэй

Хүндтэй зочин зооглодог

Хүүхэд багачууд мөлждөг

Хаалганы цаана шиддэг

Халтар нохой хэмлэдэг



Олон хүний ухаан сорьсон
 "Асуух нуруу"-ны яс болой.
 - Яриа хөөрөө сайхан боллоо.
 Ижил нь мянга хүрэх болтугай
 Эзэн нь зуу наслах болтугай.

Хул тоолох

Тоглогчийн уушгины багтаамжийг ихэсгэдэг. Хүүхдүүд ээлжлэн "Хул тоолох"-д бусад нь шүүгчийн үүрэг гүйцэтгэж хянана.

Хэн хамгийн олон хул тоолж чадвал "Сайн эр" гэгдэж, цөөнийг хэлсэн нь "Муу эр" хэмээгдэнэ. (Арван таван хулаас доош тоолбол "муу эр" гэгдэнэ) Тоглогч:

Дэн дэн хул, дэрсэн хул

Ян ян хул, ясан хул

Тон тон хул, тосон хул

Бөн бөн хул, бөөрөнхий хул

Ган ган хул, ганган шар хул

Сайн эрийн хорин таван хул

Сайхан тоолбол гучин хоёр хул

Муу эрийн арван таван хул

Муу тоолбол таван хул гэж оршил болгон шүлэглэж хэлээд нэг хул, хоёр хул, гурван хул, дөрвөн хул, таван хул... гучин хоёр хул гэж тоолно. Бас оршил шүлэг хэлэхгүйгээр "Гучин хоёр цагаан лонх" тоолдог.

Үүнийг тоолохын тулд "За, би нэгэн сайн эр болж, гучин хоёр цагаан лонх тоолъё. Нэг цагаан лонх, хоёр цагаан лонх, гурван цагаан лонх... гэхчлэн тоолдог. Энэ хоёр тоглоом угтаа нэг боловч тоологчийн насны байдлаас болж жаахан ялгавартай байдаг. "Хул тоолох" нь хүүхдийн тоглоом бөгөөд гучин хоёр хул тоолж чаддаг болсон хойноо, гучин хоёр цагаан лонх тоолох жишээтэй.



ШАГАЙН ТОГЛООМ



Алаг мэлхий

Алаг мэлхий буюу яст мэлхийг монголчууд ихэд бэлгэшээж, тоглодог.

Алаг мэлхийн эрхтэн:

- Давсаг – 1 шагай
- Зүрх – 1 шагай
- Нүд – 2 шагай
- Чих – 2 шагай
- Бөөр – 2 шагай
- Толгой – 3 шагай
- Сүүл – 5 шагай
- Шилбэ – 4x4 шагай
- Тавхай – 5x4 шагай
- Нуруу – 6x6 шагай
- Хүзүү – 6 шагай

Алаг мэлхий тоглоход бүгд 92 шагай, 6 талтай (1-6 тоотой) шоо хэрэглэнэ. Алаг мэлхийг тоглохдоо: Алаг мэлхийг дүрсэлсэн хөлөг дээр шагай өрж, тоглогчид ээлжээр 1 удаа шоо орхино.

Хэрэв шоо хоёр нүхтэй буувал нүд, чих, бөөрний нэгийг, нэг нүхтэй буувал давсаг, зүрхний нэгийг, гурван нүхтэй буувал толгой, сүүлийн нэгийг, дөрвөн нүхтэй буувал шилбэ, таван нүхтэй буувал тавхай, зургаан нүхтэй буувал хүзүү ба нурууны аль нэг үеийг гэх мэтчилэн авна. Шоо орхиход шагайгий нь аваад дууссан нь эрхтний тоотой нүх буувал авсан шагайнаасаа нөхөж тавьдаг. Энэ мэт тоглосоор байтал мэлхийн эрхтэн дүрсэлсэн шагай дуусч, олон шагай авсан нь хожно. Харин зургаан нуруу авсан хүн нэг удаа шан (дахин) хаяна.

Дөрвөн бэрх хаях

Хэдэн ч хүн тоглож болно. Тоглохын өмнө зөв тийш эргүүлэгтэй дөрвөн шагайг сонгож авна. Шагайнуудаа дөрвөн бэрх болгон цувуулан тавиад тэр хэвээр нь босгож (хэвтүүлж)

үзэхэд дөрвөн бэрхийн байрлалаа алдахгүй байвал сонголт зөв болсон байна. Хэн эхэлж дөрвөн бэрх буулгаснаар нь тоглоомд оролцох дарааллыг тогтооно. Хэчнээн оноогоор хожилцохоо хэлэлцэж, тохироод нар зөв тойрон шагайгаа



найрна (орхино). Сонгосон дөрвөн шагайгаа орхиход дөрвөн бэрх буувал 8 оноо, дөрвүүлээ ижил (хонь, тэмээ, морь, ямаа) буувал 4

оноо, хоёр хоёроор ижил буувал 2 оноо авна. Эдгээрээс өөр хэлбэртэй буухад оноо авахгүй. Тоглолтын үед дөрвөн шагай цөм ижил байвал бүх тоглогч булаалдан хэн олныг авсан нь уг оноог өөрийн тоон дээр нэмнэ. Ингэж тоглоод хэн түрүүлж тохиролцсон тоонд хүрсэн нь хожно.



Зарим нутагт дөрвөн бэрх орхихдоо:

- Морь буугаарай
- Молор эрдэнэ минийх болог.
- Тэмээ буугаарай
- Тэрэг дүүрэн ноостой болог.
- Хонь буугаарай
- Холбоо дүүрэн хоньтой болог.
- Ямаа буугаарай
- Сав дүүрэн саальтай болог хэмээн ерөөдөг.



Арван хоёр жил

Хоёр хүн шагай авч ээлжлэн орхиж тоглоно. Шагайг орхихдоо тоглогч хоёр хүн 12 жилийн нэрээр: хулгана, үхэр, бар, туулай, луу, могой, морь, хонь, бич, тахиа, нохой, гахай гэж хэлнэ. Нэг хүн 12 удаа, хоёул нийлээд 24 удаа шагай орхино. Энэ тоглоомын гол зорилго нь морь босгох явдал юм. Нэг нь нөгөө хүнээс илүү олон морь босговол хожно.

Нэг хүн 12 удаа шагай орхиход, 12 морь буух магадлал бага, харин нэг удаа орхиход хоёр морь зэрэг босох нь бий. Шагайг орхихдоо морь боссон шагайг авахгүй, зөвхөн тоглогч морь буусан шагайныхаа тоог дотроо тооцож 12 удаа орхиж тоглоно. Хэрвээ хоёр хүн тус бүр 12 буюу нийт 24 удаа орхиод аль нэг нь 12 морь буухгүй бол тоглоомоо шинээр дахиж эхэлнэ.

Тоглогчид шагайг орхихдоо:
Эрдэнийн зүйлээр бөөлжөөд байдаг
Эрүү цагаан хулгана нэг жил
Эвэр сүүл нь тэнцүүхэн байдаг
Эзэндээ ээлтэй үхэр хоёр жил
Арын модонд алаглаад байдаг
Алаг эрэн бар гурван жил
Дэлхий дээгүүр дэгдээд байдаг
Дэлдэн чихтэй туулай дөрвөн жил
Хөх тэнгэрт хүржигнээд байдаг
Хүч ихтэй луу таван жил
Цаг үргэлж цагираглаад байдаг
Цагаан эрэн могой зургаан жил
Холын газрыг товчлоод байдаг
Хомбон туурайтай морь долоон жил
Хотгор газрыг хорголоор дүүргэдэг
Хотондоо ээлтэй хонь найман жил
Үзсэн бүхнийг элэглээд байдаг
Илбэч эрдэмтэй бич есөн жил
Үүрийн шөнөөр донгодоод байдаг
Эрүү цагаан тахиа арван жил

Хортон дайсныг хоргоогоод байдаг
 Хон хон дуутай нохой арван нэгэн жил
 Хөрст дэлхийг сэндийлээд байдаг
 Хөндлөн соёотой гахай арван хоёр жил гэж
 уянгалуулан хэлж тоглоомоо хөгжилтэй болгоно.

Бөгцөг няслах

Бөгцөг няслах байр засаад, тоглогчид тойрон сууцгаана. Тоглогчид хэдэн шагайгаар хувь нийлүүлэн оролцохоо тохиролцоно.

Тоглогчид хуруудаж, аль хожсон нь тоглоом эхлүүлнэ. Бүх нийлсэн шагайг бөөнөөр нь хоёр гараар орхино. Ижил

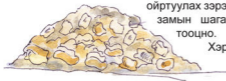
ижлээр нь буусан шагайг хооронд нь нясалж, оновол нэгийг авч, үргэлжлүүлэн нясална. Энэ үед няслагч зангах, дуугарах, байр солих, нясалсан гараар шагай авах зэргийг хориглохоор тоглоомын дүрмийг тохиролцоно.

Дүрэм зөрчвөл алдсанд тооцож, шагайг нар зөв тойрон дараачийн хүнд шилжүүлнэ. Шагайг орхиод ижил хоёр буусныг хооронд нь нясална. Няслалтын явцад өөрчлөгдсөнийг ижил буусантай нь адилаар няслан тоглоом үргэлжилнэ. Нясалсан няслуулсан хоёр шагайны алиныг авбал, дараагийн няслалтад ашигтайг бодолцож сонголт хийнэ.

Хоёр шагайг аль нэг аргаар няслах ёстой. Жишээ нь: Эрхий хуруугаар няслах шаардлагатай гэвэл долоовор ба дунд хурууны аль нэгээр эрхий хуруугаа дарж нясална. Харин бусад дөрвөн нурууны аль нэгээр няслах бол эрхий хуруугаар дарж нясалдаг. Шагай няслахдаа хурууны өндгөөр татах, гарын алга, ар, хажуугаар ширвэх, хэд хэдэн хурууг нийлүүлж няслах, няслахад хялбар болгон шагайг

ойртуулах зэрэг үйлдлийг гаргах ёсгүй. Няслахдаа замын шагайг хөдөлгөх, шүргэхийг алдсанд тооцно.

Хэрэв зайлшгүй хооронд нь няслах шаардлагатай хоёр ижил шагайны хооронд өөр төрлийн шагай



таарч хаагдсан, няслах боломжгүй, өөр няслахаар ижил шагайгүй болсон тохиолдолд нийт тоглогчдын зөвшөөрлөөр эрхий хуруугаар тээж дундах шагайны дээгүүр өргөж нөгөө шагайг цохино. Зөв тээж чадаад тээлтийн явцад няслах бололцоо гарвал тоглоом саадгүй үргэлжилнэ.

Эхний хувь нийлсэн шагайг нясалж дуусгасан сүүлчийн хүн дараагийн тоглолтыг эхлэх эрхтэй болно. Харин дахин хувь нийлүүлэхдээ эхний хувь нийлүүлэлтээс хамгийн цөөн шагай авсан хүний шагайны тоотой тэнцүү шагайгаар бүх тоглогч хувь нийлүүлнэ.

Нийлж, орхиж, нясалж тоглосоор байгаад хэн нийлэх шагайгүй болсон нь дараалан хасагдсаар хамгийн сүүлчийн хоёр хүн үлдэнэ. Энэ хоёрын хэн нь сайн тоглож бүх шагайг авсан нь хожно.

Шагай тоглох явцад гурваас дээш бүх шагай бүгд ижил (хонь юм уу, тэмээ, морь, ямаа) мөн дөрвөн шагай үлдсэн үед, дөрвөн бэрх буувал булааж авдаг тал бий. Үүнийг тоглоом эхлэхээс өмнө хэлэлцэж тохиролцоно.

Шагай шүүрэх



Шагай шүүрэх тоглоомоор хэдэн ч хүн тоглож болно. Тэгш тоотой олон хүн тогловол тал болж хөрөнгөө нийлүүлнэ. Сондгой тоотой байвал ганц ганцаараа тоглоно. Тоглохдоо дэвжээ (тойруулга) засч, сум (хөө хуяг), тоглох шагайгаа (нэг хүнд 50 шагайгаар бодож) бэлтгэнэ. Дөрвөн хүн тоглоно гэвэл 200 шагайг дэвжээний голд бөөгнүүлэн хагасыг нь сайн тараагаад сумаа өөд нь хаяж, тараасан шагайнаас аль бололцоотой хэсгийг таслан шүүрч авна. Тоглогчид дэвжээ тойрон сөхөрч суугаад нар зөв эргэн ээлжээр шагай шүүрнэ. Шагайг авахдаа сумаа дээш нь хаяад түүнийг дэвсгэр дээр унахаас нь өмнө хэсэг шагайг газраас шүүрэн атгаж аваад атгасан шагайн дээрээ сумыг тосон буулгана. Хэрэв тоглогч атгасан шагайн дээр сумаа тогтоож чадаагүй, эсвэл шагайг шүүрэхдээ бусад шагайг хөндөж хөдөлгөсөн ба атгасан шагайнаасаа унагаавал буцааж тавиад сум дараачийн тоглогчид шилжинэ. Анхны тараасан шагайг авч дууссаны дараа тоглогчид тэнцүү тоотой "сүрэг нийлүүлж", хоёр дахь удаагийн тоглолтод орно.



Түрүүний тоглолтын эцсийн шагайг авсан буюу “сүүл тогтоосон” хүн шинэ ээлжийг эхлүүлнэ. Сүүлчийн цөөн шагайг зүгээр шүүрэхгүй, олон шагайг багцлах, 2 шагай үлдвэл хоёр чих гэж хооронд нь хол зайтай тавиад хамах, 3 шагай үлдвэл гурвалжин нүд гэж хол тавиад гурав дахин товших, 4 шагай үлдвэл дөрвөн нүд гэж дөрөв дахин товших, 5 шагай үлдвэл таван тал гэж хол тавиад тав товших, 6 шагай үлдвэл зургаан тал гэж тавиад зургаа товшиж, 7 шагай үлдвэл долоон бурхан гэж ойролцоо долоон одны хэлбэртэй тавьж шүүрнэ. Үүнээс олон үлдвэл “дуужаа” буюу дугариг тавьж шүүрнэ. Шагайг шүүрэхдээ сумыг заавал тогтоох бөгөөд сум гадаа унах, гар болон шагайны тус газарт хальт цохивол шагайг авахгүй. 10-аас дээш шагайг дэвжээнд үлдэхэд түүнийг багцласан хүн нэг шагайг “сүүл” гэж хөдөлгөөнтэйгээр үлдээж болно. Багцалсан шагай бүх тоглогчийг 3 тойрсны дараа “Бадарчин” гэж дундаас нь хүн орж тоглохыг зөвшөөрдөг.

Хумбарай хаях

Гурван шагайгаар оноо тооцож тоглохыг “Хумбарай хаях” гэнэ. Хэдэн ч хүн тоглож болно. Хумбарай тоглохдоо хүн бүр ээлжээр 3 шагайг орхино. Орхисон шагай нь доор дурьдсан тохиолдолд оноо авчирна. Үүнд: 3 хонь юм уу, 3 морь буувал 3 оноо; 3 тэмээ юм уу, 3 ямаа буувал 2 оноо; 2 хонь 1 морь юм уу 2 морь 1 хонь буувал 1 оноо; 2 тэмээ 1 ямаа, эсвэл 2 ямаа, 1 тэмээ буувал мөн л 1 оноо тус тус авна. Дээр тодорхойлсноос бусад тохиолдолд оноо авахгүй. Хэн түрүүлж 13 оноо авсан нь хожно. Тогтоосон тоо (13)-оос оноо нь хэтэрвэл “түлэгдсэн” гэж тэр хүн тоглоомд дахин шинээр оноогоо тооцож эхэлнэ. Түүнчлэн оноог өөр өөр байрлалд тооцохоор тоглогчид урьдчилан тохирч болдог.

Жишээ нь: 3 морь 3 оноо; 3 тэмээ 2 оноо; 3 бог (хонь, ямаа) тус бүр 1 оноо, түүнчлэн 2 морь, 1 хонь; 2 хонь, 1 морь юм уу; 2 тэмээ, 1 ямаа; 2 ямаа, 1 тэмээ бас л 1 оноо тус тус авна гэх мэтээр тоглоом эхлэхээс өмнө хэлэлцэж тогтоно.



Тэмээ согдуулэх

Энэ тоглоомоор 2-оос дээш хүн тоглоно. Тоглоом эхлэхээс өмнө хэдэн шагайгаар тоглохоо хэлэлцэнэ. Гурван хүн тоглоно гэж үзвэл тус бүр 10 шагайгаар нийлж, бүгд 30 шагай болгон эхний хүн орхино. Гэтэл 5 хонь, 3 тэмээ буужээ гэж үзвэл 5 хонио түүж аваад, 3 тэмээнийхээ 1-ийг эхлээд 1 хониогоор няслахад тэмээ нь ямаа, морь, хонь болон өөрчлөгдөж, нясалсан шагай нь хонь хэвээрээ буувал “Тэмээ сөгдлөө” гэнэ.



Нэгэнт тэмээ сөгдүүлсэн учраас 2 шагайг авна. Нясалсан шагай нь хониноос өөр буувал нясалсан хүн авахгүй, үлдсэн 2 тэмээнийхээ 1-ийг няслах эрхтэй болж, үргэлжлүүлэн нясална. Хэрэв хонь буухгүй бол гартаа байгаа түрүүчийн хонь болж авсан шагайнаас нийлүүлж, дараачийн хүн орших жишээгээр тоглоом үргэлжилнэ.

Хониороо тэмээг нясалж сөгдүүлж чадахгүй хэвээр нь байлгавал өөрийн авсан шагайнаасаа төлбөр болгож, нэг шагайг орших шагайтай нийлүүлэх ба тэмээг сөгдүүлэхээр насалсан шагай нь тэмээ болж буувал бас нэг шагайг төлбөрт өгнө.

Хэрэв тэмээг сөгдүүлэхээр няслахад онохгүй, нясалсан хонь нь тэмээ болж буувал 2 шагайг төлбөр болгож өгнө. Тэмээг сөгдүүлэх (хонь болгож авсан) шагайгүй бол дараа нөхөж өгөхөөр өртэй үлдэнэ. Хэн олон тэмээг сөгдүүлж олон хонь болгон олон шагай авсан, хонио буцааж тавилгүй тоглож бүх шагайг авсан нь хожно.

Төгс хаях

Энэ тоглоомоор 2-4 хүн, хэдэн ч шагайгаар тоглож болно. Хоёр хүн 20 шагайгаар тоглолоо гэж бодвол эхний хүн бүх шагайг орхитол 5 морь, 3 тэмээ, бусад нь хонь ямаа буужээ. Таван мориныхоо 2-ыг өөртөө авч, 3-ыг нь гурван тэмээний торгуульд “хураалгана”. Тоглолтын гол зорилго олон морь, цөөн тэмээ буулгахад чиглэнэ. Хонь, ямаа буувал энэ тоглоомын хожилд нөлөөлөхгүй.

Хоёр дахь тоглогч өөрийн ээлжинд бүх шагайг орхитол 4 морь, 4 тэмээ буусан гэж бодвол авлага, өглөггүй яг таарлаа гэсэн үг.

Тоглолтын явцад олон морь буувал ашигтай, олон тэмээ буувал оронд орлуулж мэднэ. Аль ч тоглогч нь өөрийн ээлжинд бүх шагайг орхиод морь буусныг түүж аваад, тэмээ буусны тоогоор буцааж тавих зэргээр тоглоод хэн урьдаар 10 морь авсан нь хожно.

Тэмээ уял

Энэ тоглоомоор хэдэн ч хүн тоглож болно. Тоглоомын гол зорилго нь аль болохоор олон хонь, цөөн тэмээ буулгахад чиглэнэ. Тоглогчдын хамгийн ах нь бүх шагайг гартаа аваад тараан хаяна. Тэгээд хонь буусан бүх шагайг түүж авах ба харин тэмээнүүдийг тэр хониороо цохиж хонь болгон унагаахыг хичээнэ.

Хэрэв тэмээ босохгүй байвал зөвхөн хоньдыг түүж авна. Морь, ямаа буух нь энэ тоглоомын хожилд нөлөөлөхгүй. Хонь байхгүй, дандаа тэмээ босвол түрүүчийн авсан хониороо тэмээг цохиж унагах ба хонь болсон шагай нь хүрэлцэхгүй бол илүү гарсан "тэмээг уяна". Өөрөөр хэлбэл, хоньтой болсон цагт уясан тэмээг цохино. Тоглоомын эцэст, хэн тэмээ уяагүй, олон хонь авсан нь хожно. Тоглолтын явцад хаясан шагай нь цөм ижил буувал тоглогчид булаалдан, хэн олон шагай авсан нь тоглоом эхлүүлнэ.

ХҮҮХДИЙН ХӨДӨЛГӨӨНТ ТОГЛООМ



Тарвагачлах

Тоглогчдын нэг нь чоно, бусад нь тарвага болно. Хоорондоо зуугаад алхам зайтай газарт, хоёр дүгрэг гортиг татаж, “тарваганы нүх” болохоор тохиролцоно. Хоёр нүхний хооронд зэл татаж (чулуу, хоргол эгнүүлэн тавьж) тэр замаар тарваганууд гүйлдэнэ. Замын дунд хэрд жараад алхмын хажуу зайнд чонын хонгилыг тэмдэглэнэ.

Тоглоом эхлэхдээ:

Тарвага: – Чоно гуай, чоно гуай гал өгөөч.

Чоно: – Галаар яах нь вэ?





Тарвага: – Цавуу буцалгая.

Чоно: – Цавуугаар яах нь вэ?

Тарвага: – Нум сум наая.

Чоно: – Нум сумаар яах нь вэ?

Тарвага: – Чоно гуайн толгойг хага харвая гэж хэлдэг.

Чоно хонгилдоо байхад тарваганууд нэг нүхнээс нөгөө нүх үрүү, бас эргэж гурвантаа гүйсний дараа чоно тэднийг дөрөв дэх гүйлт дундуур нь хонгилоос гарч тарвагануудыг дайрна. Чоно хонгилынхоо тушаа ирэхэд нь дайралтаа эхэлнэ. Харин тарвагыг угтан тосч гүйх ёсгүй. Чоно нь тарваганы гар юм уу, хувцсанд хүрвээс баригдсанд тооцно. Хэрвээ тарваганы нэг хөл тарваганы нүхэнд хүрсэн байвал чоно түүнийг барьж чадаагүй болно. Баригдсан тарвага чонын хонгилд очиж зогсоно.

Түүнээс хойш тарваганууд гурвантаа нааш цааш гүйсний дараа, баригдаад зогсож байсан тарвага нь чоно болж хувирна.

Ийнхүү үргэлжлэн тоглохдоо аль нэг тарвага нь нүхнээсээ гарч гүйснээ болиод буцаж нүхэндээ орж болно. Гэхдээ гурван удаа буцаж нүхэндээ орвол чоно нүхийг нь ухаж түүнийг барих эрхтэй болдог. Чоно нөгөөх тарваганы нүхний гадаа ирж, газар ухаж байгаа мэтээр гараа сарвалзуулсан дүр үзүүлээд, нөгөө хүүхдийг шууд барьж авна.

Бас тарваганууд чонын хонгилын дэргэд очиж, газар самардан алтан шороо авч даажигнаад зугтааж болдог. Хамгийн сүүлд баригдсан тарвагыг чоно барьж аваад "хав, хав" гэж дуугаран энд тэндээс нь базлаж идэж байгаа мэт дүр үзүүлнэ. Үүнийг "жажуур идэж байна" гэдэг. Бүх тарвагыг барьж дууссанаар тоглоом өндөрлөнө.

Цагаан тэмээцэх



Тоглогчид буур, ингэ, ботго болно. Тоглоомд ихэвчлэн 10-14 хүүхэд оролцоно. Тоглоомд нэг буур тусдаа гарах ба нэг ингэнээс бусад нь цуван, ботго болж бие биеэсээ барина. Буур ингэнээс "Цагаан тэмээ ноос өгөөч" гэж гуйна. Ингэ бууранд үйл хөдөлгөөнөөр ноосоосоо авч өгөөд явуулна. Буур дахин ирж ноос гуйна.



Буур: - Цагаан тэмээ, ноос өгөөч.

Ингэ: - Одоо ноос байхгүй.

Буур: - Чи ноосоо яаж орхив

Ингэ: - Ноосоороо ширмэл ширдэг ширээд ширээ бөхөндөө угласан.

Буур: - Тэгвэл чиний отгон ботгыг авна даа гэж хэлэнгүүт хамгийн сүүлчийн ботго уруу дайрна. Энэ үед нөгөө ингэ буураас ботгоо хамгаалан зайлуулахыг эрмэлзэн, хоёр гараа алдлан буурын хөдөлгөөнийг дагуулан сарвайлгаж займчихад, түүний аясаар ботгонууд даган займчина. Буур, отгон (сүүлчийн) ботгонд гар хүрмэгц ботго баригдсанд тооцогдоно. Отгон ботгыг барьсны дараагаар буур аль ч ботгыг барих эрхтэй болно. Ингэ хурдан шалмаг хөдөлж ботгоо харамлах ба ботгонууд хоорондоо тасрахгүйгээр займчиж зугтаана. Буур олон ботго баривал хожно. Отгон ботго болон бусад ботгоо өгөлгүйгээр буурын дайралтыг олон удаа буцааж чадвал ингэ нь хожно. Буур хэдэн удаа дайрч ботго барихыг завдахаа тоглоомын эхэнд хэлэлцэж тогтоно.



Цүү хаях

Хүүхдүүд үдшийн бүрэнхий болон сартай ба саргүй шөнийн цагаар юмны баримжаа олох, саад тогторыг тойрон гүйх, авхаалж самбаа сорих зорилгоор “цүү хаях” тоглоомоор тоглоцгоодог.



Цүү гэдэг нь нэгэн төө, эсвэл мухар сөөм хэмжээтэй цагаалж гөлийлгөсөн, 15 см орчим урттай, бөөрөнхийдүү гонзгой тайрдас мод юм.

Зарим газар “цагаан мод” гэдэг. Харанхуйд цагаан өнгөөрөө гялсхийж харагдах ёстойгоос цагаан байдаг. Гэрийн ар талд хүүхдүүд цугларч зогсоод нэг нь буюу цүү шидэгч (зарим нутагт “баганын хүн” гэж нэрлэдэг) нь цүү модыг гэр давуулан шиднэ. Цүү нь гэрийн цаад талд унахдаа яг хаана туссаныг гэрийн ард байгаа тоглогчид хардаггүй. Цүү газарт буусны дараа тоглогчид гэрийн араас зэрэг гарч, цүүний эрэлд ордог. Хэн нэг нь олбол тэрээр бусдад мэдэхдэхгүйгээр цүүгээ барьж, хурдан шаламгайгаар “оллоо” гэж хэлээд анх хаясан газарт хүрч очно. Цүү олсон хүнийг бусад нь илэрхий мэдвэл болзолт газарт олцооос нь өмнө булаан авч болдог. Тэнд цүү шидэгч хүлээж байх бөгөөд түрүүлж олсон хүүхдэд ааруул, эзэгийгээр шан хүртэнэ. Цүүг олон удаа олсон хүүхэд ялагч болж, дараачийн удаад цүү хаягч буюу тоглоомын удирдагч болж үргэлжилнэ.

Задгай талбай, зүлгэн дээр тогловол оролцогчдыг буруу харуулан бөөнөөр зогсоож, цүү хаяна.

Дөрвөн от (От авах)

Наадагчид дөрвөн гал (баг) болж хуваагдана. Дөрвөн алд сур буюу олсны хоёр үзүүрийг нь уяад битүү цагираг болгож, талбайн дунд тавина. Тэр цагирагнаас хоёр алхам зайтайгаар дөрвөн жижиг цагиргийг ижил хэмжээгээр тойруулан дөрвөн булан болгож зурна. Тэр дөрвөн жижиг цагираг тус бүрт нэг барим цагаан мод тавьсан байна. Гал бүрээс нэжгээд наадагч гарч том цагиргийн дотор орно. Тоглоом удирдагч “нэг” гэхэд цагирагнаас дөрвүүл барина. “Хоёр” гэхэд цагиргийг цээжнийхээ орчимд авна. “Гурав” гэхэд цээж түрэн нөгөө гурваасаа түрүүлж, өөрийн харалдаа модыг авахаар зүтгэнэ.



Өрсөлдөгчдөөс түрүүлж, жижиг цагиргаас мод авсан нь баг (гал)-таа нэг оноо авчирна. Дараа нь гал бүрээс энэчлэн нэжгээд хүн гарч тоглоод, олон оноо авсан баг нь хожно.

Элээ шүүрэх

Хот айлын хүүхдүүд цугларч, дундаасаа хамгийн шаламгай, бяртай буюу биерхүү хоёр хүүхдийг сонгон авч нэгийг нь элээ, нөгөөг нь эзэн болгоно. Бусад хүүхдүүд цөм хонь, ямаа болж тоглоно. Эзэн болсон хүүхдийн бүснээс хонь ямаа болсон хүүхдүүд чаргууцалдаж барьцгааж зогсоно. Энэ үед хажуугаас элээ дайран орж, хамгийн сүүлчийн хүүхэд (хурга, ишиг)-ийг шүүрэхийг чармайна. Эзнийхээ болон бусдын бүснээс зууралдсан урт цувааны дундаас элээ шүүрэх ёсгүй. Хамгийн сүүлчийн хүүхэд үрүү элээ дайрахад цувааны эхэнд буй эзэн нь гараа алдлан хамгаалахыг хичээнэ. Эзний хөдөлгөөнөөр ар араасаа бүс бүснээсээ чаргууцалдсан хүүхдүүд гараа тавихгүйгээр могой мэт мурилзан эзнийхээ хөдөлгөөний аясаар зугтаана. Элээ хамгийн арын хүүхдийг шүүрвэл бусдыг барих эрхтэй болно. Элээнд шүүрүүлсэн мал нь тоглоомоос хасагдсаар хамгийн сүүлд эзэн нь үлдэж, зугтаана. Элээ эзэнд гар хүрвэл барьсанд тооцож хожно. Элээ эзнийг хөөгөөд барьж чадаагүй бол баригдсан бүх малыг буцааж, хожигдсонд тооцогдоно. Энэ тоглоом нь “Цагаан тэмээцэх” тоглоомтой ижил дүрэмтэй юм.

Мөсний шагай

Гөлгөр хатуу мөсөн дээр аргаль угалзны юм уу, үхрийн арван гурван шагайг өрнө. Тэгэхдээ нэгийг нь “бөк” болгон харваач уруу харуулан дунд нь тавиад, бусдыг нь “та” (тэмээ) болгон бөкийн 2 талд тэгш хэмтэй байрлалаар, хооронд нь нэг баргай багтах зайтай, хөндлөн цувуулж өрнө. Наадахдаа хоёр юм уу, дөрвөн хүн хоёр гал болж хуваагдаад, хүнд хөнгөн нь тохирсон өөгүй, бөөрөнхий чулуугаар “сум” болгож, түүгээрээ 13 баргайг онох барилт тавин, 13 алд зайтай газраас уг сумаа мөсөн дээгүүр өнхрүүлэн гулсахаар шидэж наадна.

Тэгэхдээ наадагч бүр дөрвөн сумаар 13 баргайг оносонтой тэнцүү оноо авах барилт тавин тэмцэнэ. Үүний тулд “бөк”-ийг 4 дахин онох хэрэгтэй болно. Учир нь “бөк”-ийг 1 оноход 4, бусад босоо баргайг алиныг ч оносон 1 оноо авлаа гэж тооцно. “Бөк”-ийг онох бүрийд түүнийг буцааж тавиад 2 захынх нь шагайнаас хоёр, хоёрыг авч тавьснаар, “бөк”-ийг ганцааранг үлдээхэд түүнийг дөрвөн сумаар онож авна. Ингэж чадвал, 16 оноог авч алдартай мэргэн онооч болно. Наадагчдын дотроос аль олон оноо авсан нь шалгарахын хамт гал, галын наадагчдын онооны нийлбэрийн тоогоор байр эзлүүлнэ.

Мөсөн шагайг олон хувилбараар тоглодоос нэгний нь тухай жишээ татан бичлээ.

Буур хаших

Говийн хүүхдүүд голдуу тоглодог энэ тоглоомд нэг хүүхдийг буур, нөгөөг ингэ гэж нэрлээд бусад хүүхдүүд гар гараасаа барилцан тойрог хашаа болно. Буур хашааны гадна, ингэ дотор талд нь байна. Буур гар гараасаа барилцсан хүүхдийн тойргийг нэвтрэн, ингийг барихаар тэмүүлнэ. Буур хүүхдүүдийн атгалцсан гарыг салгахгүй, дээгүүр нь үсэрч, эсвэл доогуур нь шургаж орно. Буур хаагуур орох гэнэ, тэр зүгт хашааны хүүхдүүд бие биедээ ханаран наалдаж, зай завсар гаргахгүйгээр ингийг хамгаална. Буур хашааны дотор талд нэвтрэхэд хүүхдүүд шаламгайлан хөдөлж, шинэ хашаа үүсгэн ингийг хүрээлэн зогсоно. Тэгж амжаагүй бол буур, ингийг барьсанд тооцно. Буур болсон хүүхэд буурын алхаа, гишгээ, хөдөлгөөнийг дуурайн гүйнэ. Баригдсан ингэ (хүүхэд) нь буур болж тоглоом үргэлжилнэ.

Тэвэг ошиглох

Монгол хүүхдийн эртний уламжлалт нэг наадам бол “Тэвэг ошиглох” гэдэг сонин тоглоом юм. Тэвэг гэдэг бол тав гээг гэсэн үгнээс үүссэн нэр юм. Монголчуудын дайнч үеийн дурсгал болсон энэ тоглоомын тэвэг гэдэг нь хатаж хорчийсон тав гээгт хуйх байжээ. Ялсан дайсныхаа толгойноос “тоног авна” гэж тав гээгтэй хуйхыг нь огтлон авч уутлан аваад жанжиндаа үзүүлэн хэчнээн дайсан устагаснаа бүртгүүлдэг балар эртний ёс байжээ. Ялагдсан дайсны



толгойн тав гэзэгт хуйхыг өшиглөн тоглохдоо дайсныг дарсан баатар ах, эцгийнхээ үйлсээр бахархаж, дайснаа тохуурхан толгойг нь өшиглөж байна гэж хүүхдэд ойлгогддог байжээ. Дайчин баатар эр болж "өштөн дайснаа өвдөг сөхрүүлэн" толгойг бөхийлгөж, тойгтныг сөгтгөн үзэл санааг бага балчраас нь бий болгодог асан энэ тоглоом он жилүүд өнгөрөхүйд боловсронгуй болж, хүний толгойны хуйхны оронд тугалга хайлуулан, зоодой хэлбэртэй цутгахдаа хүний төв гээгний оронд үхэр, адууны туг үс барьцалдуулан царцааж "тэвэг" хийгээд түүнийг хүүхэд өшиглөж тоглодог болжээ.

Тэвэг өшиглөхдөө баруун зүүн хоёр хөлөөрөө, ихэвчлэн ар өсгийгөөрөө өшиглөж, дээш үсэргэн тоглох бөгөөд өшиглөж эхэлмэгц буцааж газар унагахгүйгээр, олонтаа өшиглөж, уран хөдөлгөөн үзүүлнэ. Тэвгийг хөлийн өлмий, өсгий, хажуу хянгаар өшиглөх ёстой. Өшиглөхдөө алс хол шидэгдэхгүйгээр аль болох хөл дээрээ буцаж буухаар тохируулан их эвлэгээр өшиглөнө. Өшиглөх зуур урагш хойш эргэлдэх, хөлөө солих зэргээр элдэв хөдөлгөөн үзүүлнэ. Хэн газар унагалгүйгээр тэвгийг олонтаа өшигчиж, уран хөдөлгөөн үзүүлж чаднав, тэр нь хождог. Гэхдээ заавал хожихын төлөө ч биш уран өшиглөх, чадвараа гайхуулахад гол амт нь байдаг. Тэвэг өшиглөх явцад хөлийн булчин чангарч, уян хатан чанар нь сайжирч, биеийн тэнцвэр, хөдөлгөөн өв тэгш сайн болдог учир жаалууд тэвэг өшиглөх дуртай. Харин охид бол нэг их хүсүүштэй бус тоглоом гэж үздэг билээ. Ганцаараа болон олуулаа дамжин өшиглөж тоглож болно.

Зээр буудах

Тоглоомд оролцож буй хүүхдүүдээс хоёр нь анчин болж, бусад нь зээр болдог. Анчид нь атганд багтахуйц даавуун чихмэл бөмбөг (жижиг резинен бөмбөг ч болно) аван хоёр талд байрлана. Зээрүүд 40-өөд алхам голчтой тойрогт орж зогсоно. Хоёр анчин "уухайлан" зээрнүүдийг үргээж, тоглолт эхэлнэ. Анчид бөмбөгөөрөө зээрийг цохиж ононо. Оногдсон зээр тойргоос гарч, анчдад бөмбөг ойртуулж өгнө. Хэрэв зээр нь тойргийн гадна гишгэвэл "зээр усанд уналаа" хэмээн тоглолтоос гарна. Анчид цэцэн мэргэн буудахын тулд бөмбөгөө хий дамжуулах, дээгүүр нь шилжүүлэх зэргээр хуурах хөдөлгөөн хийж болно. Олон зээр буудсан анчинд "Эрхий мэргэн", "Мэргэн харваач", "Сайн анчин" цол өгч бэлгэшээнэ. Энэ мэтээр хүүхдүүд ээлжлэн, анчин болж тоглоом үргэлжилнэ.



Долоон бэтгэ

Шороогоор долоон цуваа овоолго хийнэ. Тэдгээрийн нэгэнд нь үхрийн нойтон баас сэмхэн нууцаар хийж, дээгүүр нь шороогоор далдалсан байдаг. Тоглоомд оролцогч хүүхдүүдийн хэнд ч үүнийг мэдэгдүүлж болохгүй. Бэтгэ бэлтгэгч буюу тоглоомын удирдагч өөрөө түүнийг нууцаар хийсэн байна. Оролцогчид нудрага зангидан холоос гүйж очоод долоон овоолго шорооны орой руу навсайтал нь шааж нударгална.

Хэн нэгэн нь үхрийн нойтон баастай овоолгыг онож цохиход нойтон баас гарыг нь балиартуулан цацагдана. Тэр үед бусад оролцогчид ба хөгжөөн дэмжигчид хөхрөлдөн "Бэтгэ хагарлаа!", "Бэтгэ хагарлаа" гэж хашгиралдана. Балиартсан гартай хүүхэд гараа угаахаар гол, горхи уруу гүйнэ. Тэр хооронд тоглоомын удирдагч нөгөөх долоон овоолгоо дахин сэргээж, аль нэгэн овоолго дотор үхрийн нойтон баас нууна. "Долоон бэтгэ" бэлтгэх хооронд оролцогчид гэрийн цаана орж, харахгүй байх ёстой. Тийнхүү бэлэн болмогц түрүүчийн адил



тоглоно. “Долоон бэтгэ” (7 удаа) хагартал тоглоод хамгийн олон бэтгэ хагалсан нь ялагч болно.

Малчин ахуйгаас үүдэлтэй, хөгжилтэй энэ тоглоомын дүрмийг оролцогч хүүхдийнхээ тоонд тохируулан, нарийвчилж боловсруулна.

Хомоол шээлгэх

Хөдөөний хүүхдүүд адууны хөх хомоол түүж аваад гартаа атган гэр тойрон хөөцөлдөж тоглоно. Хэн түрүүлсэн нь гэрийн хаяагаар юм уу, хатавчаар хомоол атгасан гараа цухуйлгана. Тэгэхэд гэрт сууж байсан тоглоом удирдагч цэв хүйтэн, эсвэл халуун ус гар дээр нь гоожуулна. Юу хийх гэж байгааг нь мэдээгүй тэр хүүхэд цочин гараа буцааж татахдаа өөрийн эрхгүй атгасан алгаа дэлгэхэд хүрнэ. Тэгэхэд нь бусад хүүхэд “Хомоол шээлээ, хомоол шээлээ” гэж хашгиралдан нөгөө хүүхдийн алган дахь хомоолыг булаалдан авахаар гэр тойрон гүйцгээнэ.

Энэхүү шог тоглоомыг илүү их хөгжөөнтэй болгохын тулд тоглоомын удирдагч адтай санаагаар дүрмийг нарийвчлан хэлэлцэн боловсруулна.

Алчуур хаях

Хүүхдүүд өөр хоорондоо тодорхой зайтайгаар дүгрэглэн сууцгаана. Тэдний араар нэг нь нуруугаа үүрээд тойрон явах бөгөөд хэн нэгний араар өнгөрөхдөө бөөрөнхийлж зангидсан алчуураа сэмхэн унагаад цааш явна. Ард нь алчуур унасныг мэдээгүй сууж байвал нөгөөх алчуур хаясан хүүхэд бүтэн тойрч ирээд нуруу уруу нь нударч, тэр алчуурыг газраас авч үзүүлээд суудлаас нь босгон өөрөө тэр зайг эзлэн сууна. Алчуур авсан хүүхэд тоглоомыг үргэлжлүүлнэ. Ард нь алчуур унасныг мэдсэн хүүхэд шалавхан ухасхийн босч алчуурыг авч хойноос нь хөөн нөгөө нөхрийн нуруу уруу алчуураар цохиод байраа эзлэн суух ёстой. Алчууртай хүүхэд аль болохоор мэдэгдэхгүй, сэмхэн алчуураа унагахыг хичээнэ. Хүүхдүүд эргэн харахгүй, мэдрэмжээрээ алчуур унасныг мэднэ.

Хүүхдүүд, босоход бэлэн байх, амар хялбарыг бодолцон явган сууцгаана. Ийнхүү хоёр хөлөө хагас нугалан цөмцийн суухыг бүргэд суудал, шувуун суудал, явган суудал гэх мэтээр нэрлэдэг.

Малгай шүүрэх

Гурван хүүхэд нэг баг болно. Хоёр хүүхэд нь гар гарын бугуйнаас зөрүүлэн, дэвхлэг мэт болгон атгалцаад, дээр нь малгайтай хүүхдийг суулгана. Энэ мэтээр хэд хэдэн баг бүрэлдэж, хоорондоо малгай шүүрэлцэхээр хөөцөлдөн тоглоно. Малгайгаа шүүрүүлсэн баг тоглоомоос хасагдана. Олон малгай шүүрсэн баг нь хожно. Сүүлийн үед энэ тоглоомын хэлбэрийг ашиглан “Гардан байлдаан”, “Морин байлдаан” гэх мэтээр нэрлэн хоорондоо ноцолдож, малгайтын суудалтай хүүхдийг гуд татан унагахыг хичээдэг болсон нь тохиромж муутай юм.

Ашигласан ном хэвлэл

- Монгол ардын аман зохиолын дээж бичиг Ш.Гаадамба, Д.Цэрэнсодном. УБ. 1967
- Л.Түдэв. Хүмүүжихүй. Далны хуудас. 33. УБ. 2006
- Ц.Идэрпил. Монгол ардын тоглоомын сурган хүмүүжүүлэх үндэс. УБ. 1978
- Ц.Түвшинтөгс. Хүүхдийг хөгжүүлэхэд тоглоомын үүрэг. УБ. 1999
- Х.Баавгай. Дэмбээнд сайн уу, хө. УБ. 1990
- Ж.Дашдондог. Өсвөрийн Сүхбаатарчууд УБ. 1980
- Р. Батаахүү. Монголчуудын сурган хүмүүжүүлэх гэрийн сургуулийн уламжлал Ховд. 1991
- П.Хорлоо. Монгол аман зохиол дахь ардын сурган хүмүүжүүлэх ухаан. УБ. 2002
- Монгол үндэсний хөлөгт ба шагайн тоглоом П.Дамдинсүрэн. Цэцэрлэг. 1977
- Зэсгийн газрын мэдээ. 1996. №63
- Спортын мэдээ. 1989. №09, 25.



Дэлхийн банктай хамтран хэрэгжүүлж буй
«Хөдөөгийн боловсролыг дэмжих
(READ) төсөл»-ийн хүрээнд хэвлэв.
Худалдахыг хориглоно.